

การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้
ตลอดชีวิต ของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงม่วน จังหวัดพะเยา
DEVELOPMENT OF A LEARNING RESOURCE MANAGEMENT MODEL TO ENHANCE
THE LIFELONG LEARNING COMMUNITY OF CHIANG MUAN DISTRICT LEARNING
ENCOURAGEMENT CENTER, PHAYAO PROVINCE

สมหวัง วงศ์แจ่ม

Somwang Wongjam

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงม่วน

Chiang muan District Learning Encouragement Center, Thailand

Corresponding Author's Email: somwang27827@gmail.com

เบอร์โทร: 081-783-6737

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 3) ทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงม่วน จังหวัดพะเยา การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา แบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการ โดยสังเคราะห์เอกสารสำรวจภาคสนามใน 3 ตำบล สอบถามประชาชน 400 คน และสัมภาษณ์เชิงลึกผู้บริหารสถานศึกษา ผู้นำชุมชน และปราชญ์ชาวบ้าน 12 คน ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบ โดยสนทนากลุ่มและให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 7 คน ตรวจสอบร่างรูปแบบและคู่มือ ตลอดจนประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ และระยะที่ 3 ทดลองใช้ในพื้นที่นาร่อง 3 แห่งและประเมินประสิทธิผลจากทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเองของเยาวชนอาสาสมัครดิจิทัล การเข้าถึงและความพึงพอใจต่อแหล่งเรียนรู้ของประชาชน และระดับความสุขทางปัญญา วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างอิสระ

ผลวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต “เชียงม่วนโมเดล” มี 2 ส่วนหลัก ได้แก่ ส่วนที่ 1 โครงสร้างรูปแบบฯ 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) โครงสร้างเชิงกลยุทธ์ 2) ระบบนิเวศดิจิทัล 3) การเสริมพลังภาคีเครือข่าย และ 4) การขับเคลื่อนโดยชุมชน ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการนำรูปแบบไป

ปฏิบัติ แบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ 1) ระยะเตรียมการ 2) ระยะดำเนินการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และ 3) ระยะการประเมินผลและการสะท้อนกลับ

2. ระดับทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเองของเยาวชนอาสาสมัครดิจิทัล และระดับการเข้าถึงและความพึงพอใจต่อแหล่งเรียนรู้ในปัจจุบันของประชาชนในพื้นที่ หลังการใช้รูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต สูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และระดับความสุขทางปัญญาของประชาชนในพื้นที่ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.45)

3. การบรรลุผลลัพธ์สูงสุดด้าน "ความสุขทางปัญญา" (Intellectual Wellbeing) ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขทางปัญญาของประชาชนที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.61) โดยเฉพาะมิติความตระหนักและการเห็นคุณค่าในตนเอง ($\bar{x}$ = 4.68) ยืนยันว่านวัตกรรม CM-SDNC Model ไม่เพียงแต่ยกระดับการเข้าถึงเชิงกายภาพและดิจิทัลเท่านั้น แต่ยังประสบความสำเร็จในการสร้างผลลัพธ์การพัฒนาที่ยั่งยืน เกิดจากการรอกงามทางความคิด การตระหนักในคุณค่าของตนเอง (Self-Worth) และการบรรลุศักยภาพสูงสุด การที่ประชาชนอำเภอเชียงม่วนได้เรียนรู้ภูมิปัญญาบ้านเกิด เข้าถึงความรู้ได้ตามจังหวะชีวิตของตนเอง และมีความผูกพันทางสังคมผ่านกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกัน จึงเป็นกลไกสำคัญที่ยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างสุขภาวะทางปัญญาให้เกิดขึ้นในชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ : การบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้; การเรียนรู้ตลอดชีวิต; ระบบนิเวศการเรียนรู้เชิงพื้นที่; ทักษะดิจิทัล

Abstract

This research aimed to 1) study the current conditions and needs for developing learning resources to build a lifelong learning community; 2) develop a management model for learning resources to build a lifelong learning community; and 3) pilot and evaluate the effectiveness of this management model at the Chiang Muan District Learning Promotion Center, Phayao Province. The study employed a research and development (R&D) methodology divided into three phases. Phase 1 examined problems and needs through document synthesis, a field survey in three sub-districts, a questionnaire administered to 400 residents, and in-depth interviews with 12 participants (school administrators, community leaders, and local wisdom experts). Phase 2 developed the model through focus group discussions, with seven experts verifying the draft model and manual and assessing its appropriateness and feasibility. Phase 3 piloted the model at three pilot sites and evaluated its effectiveness in terms of the digital skills and self-directed learning of youth digital volunteers, the public's access to and satisfaction with the learning resources, and the level of intellectual happiness. Data were analyzed using content analysis, the paired-samples t-test, and the independent-samples t-test.

Research findings:

1. The learning resource management model for building a lifelong learning community, the "Chiang Muan Model," has two main parts. Part 1 is the model structure, which comprises four main components: 1) strategic structure, 2) digital ecosystem, 3) empowerment of partner networks, and 4) community-driven implementation. Part 2 is the implementation procedure, divided into three phases: 1) preparation, 2) implementation of proactive learning management, and 3) evaluation and reflection.

2. After the model was implemented, the digital skills and self-directed learning of the youth digital volunteers, and the local residents' access to and satisfaction with current learning resources, were significantly higher than before implementation at the .01 level. The residents' level of intellectual happiness was very good ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.45).

3. Achieving the highest outcome in "intellectual wellbeing": The analysis showed that residents' intellectual happiness was at the highest level ($\bar{x}$ = 4.61), especially in the dimension of awareness and self-appreciation ($\bar{x}$ = 4.68). This confirms that the CM-SDNC Model innovation not only improved physical and digital access but also produced sustainable development outcomes, arising from intellectual growth, awareness of self-worth, and the realization of one's fullest potential. Because residents of Chiang Muan District learned their home-grown wisdom, accessed knowledge at the pace of their own lives, and built social bonds through shared learning activities, the model served as a key mechanism for concretely improving quality of life and fostering intellectual wellbeing in the community.

Keywords: Learning Resource Management; Lifelong Learning; Area-based Learning Ecosystem; Digital Skills

บทนำ

โลกปัจจุบันกำลังเผชิญกับสภาวะ VUCA World (Mack et al., 2016) ซึ่งท้าทายระบบการศึกษาแบบรวมศูนย์ที่เน้นการท่องจำและการวัดผลเชิงปริมาณ ปัญหาสำคัญที่พบ คือ ช่องว่างทางทักษะ (Skills Gap) ระหว่างสิ่งที่สถานศึกษาสอนกับสิ่งที่โลกแห่งความเป็นจริงต้องการ การเรียนรู้ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวจึงไม่ใช่คำตอบสุดท้ายของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อีกต่อไป แต่จำเป็นต้องมีการสร้างระบบนิเวศที่เอื้อต่อการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองในทุกที่และทุกเวลา การสร้างพลเมืองให้เป็น บุคคลแห่งการเรียนรู้ (Lifelong Learner) มิใช่เพียงทางเลือก แต่เป็น ทางรอด ของประเทศ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) กลายเป็นหัวใจสำคัญมากกว่าเนื้อหาวิชาการตามตำรา การที่

บุคคลสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร คัดกรอง และนำมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาได้ คือสมรรถนะหลักที่จะช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางสังคมและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับนานาชาติ จากการศึกษาเอกสารเบื้องต้น พบว่า ในระดับสากล องค์การยูเนสโกได้ให้ความสำคัญกับการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ภายใต้รายงาน Reimagining our futures together: A new social contract for education UNESCO (2021) ซึ่งเน้นย้ำเรื่องการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ผสมผสานพื้นที่ทางกายภาพในท้องถิ่น (Physical Space) เข้ากับพื้นที่เสมือนจริง (Virtual Space) ที่จะช่วยให้ประชาชนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDG 4) ที่มุ่งเน้นความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษาคุณภาพ

ทั้งนี้ ด้วยความสำคัญของทิศทางการพัฒนาในระดับสากลตามกรอบแนวคิดของ (UNESCO, 2021) ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคนในทุกระดับ โดยเน้นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศไทยภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) (Office of the National Strategy Preparation Committee, 2018) ที่กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้เชิงพื้นที่และนวัตกรรมการบริหารจัดการ คือ ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคนในทุกมิติและทุกช่วงวัยให้เป็น คนดี คนเก่ง และมีคุณภาพ โดยมีเป้าหมายสำคัญคือการสร้าง สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านการปรับเปลี่ยนระบบนิเวศการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 รวมถึงการสร้างความตระหนักในพหุวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างรากฐานความภูมิใจในความเป็นไทย ผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงการบูรณาการเข้ากับการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เชิงพื้นที่ในอำเภอเชียงม่วน ให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ UNESCO (2021) ทิศทางการพัฒนาประเทศไทยภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 (Office of the Education Council Secretariat, 2017) ที่มุ่งเน้นการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

นอกจากนี้ จากการศึกษาเอกสาร พบว่า ทักษะสำคัญที่เป็นเครื่องมือขับเคลื่อนการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้บรรลุผลอย่างเป็นรูปธรรม คือ ทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) และ สมรรถนะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning Ability) และ UNESCO (2018) ได้ระบุว่า ทักษะดิจิทัล มิได้หมายถึงเพียงความสามารถในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเท่านั้น แต่รวมถึงสมรรถนะการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม ซึ่งจะช่วยเปลี่ยนแหล่งเรียนรู้ชุมชนไปสู่การเป็น พื้นที่การเรียนรู้เสมือนจริง ขณะเดียวกัน Knowles (1975) และ Merriam (2001) ได้อธิบายว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนริเริ่มกำหนดเป้าหมาย แสวงหาทรัพยากร และเลือกวิธีการเรียนรู้ตามจังหวะชีวิตของตนเอง (Self-Paced Learning) เมื่อนำทักษะดิจิทัลมาบูรณาการร่วมกับระบบนิเวศการเรียนรู้ จึงช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ซ้ำและการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิมสู่การพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน พร้อมกันนี้ การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ยังเป็นการสร้าง สุขทางปัญญา (Intellectual Wellbeing) ซึ่ง (Ryff and Keyes, 1995) และ Seligman (2011) ได้อธิบายไว้ในทฤษฎีความสุขเชิงจิตวิทยา (Well-being Theory)

ว่า ความสุขทางปัญญา เป็นสภาวะแห่งความสุข ความตื่นรู้ และความพึงพอใจในตนเอง ที่เกิดจากการรอกงามทางความคิด การแสวงหาองค์ความรู้ใหม่ การได้ตระหนักในคุณค่าของตนเอง (Self-Worth) และการบรรลุศักยภาพสูงสุดตามวิถีทางของตน (Self-Actualization)

ด้วยเหตุนี้ การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เชิงพื้นที่ ของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงม่วน จึงให้ความสำคัญกับการยกระดับ ทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) ควบคู่ไปกับการปลูกฝังสมรรถนะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) เพื่อเปลี่ยนแหล่งเรียนรู้ชุมชนใน 3 ตำบลของอำเภอเชียงม่วน ให้เป็นฐานพลังแห่งการแสวงหาความรู้ไร้ขอบเขต ที่ผู้เรียนทุกช่วงวัยสามารถกำกับทิศทางการเรียนรู้ของตนเอง พร้อมทั้งมีเป้าหมายสูงสุดคือการขับเคลื่อนให้เกิด ความสุขทางปัญญา ที่เชื่อมโยงคน 3 วัยเข้าไว้ด้วยกัน ควบคู่กับการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมจากรากเหง้าสู่อนาคต เพื่อสร้างชุมชนเชียงม่วนให้เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เข้มแข็งและยั่งยืนอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงม่วน จังหวัดพะเยา มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงม่วน จังหวัดพะเยา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงม่วน จังหวัดพะเยา
3. เพื่อทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงม่วน จังหวัดพะเยา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยกำหนดวิธีดำเนินการวิจัยออกเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสาร แนวคิด และทฤษฎี (Documentary Study) ศึกษาและสังเคราะห์เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ การบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะดิจิทัล การเรียนรู้ด้วยตนเอง และความสุขทางปัญญา เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดและฐานในการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาภาคสนาม (Field Study) ศึกษาสภาพปัจจุบัน ความต้องการในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ทุนทางสังคม และภูมิปัญญาในพื้นที่ 3 ตำบล ได้แก่ ตำบลเชียงม่วน ตำบลบ้านม่วง และตำบลสระ รวมทั้งสำรวจสภาพกายภาพของแหล่งเรียนรู้เพื่อจัดทำแผนที่ทุนการเรียนรู้ของพื้นที่

ขั้นตอนที่ 3 การกำหนดผู้ให้ข้อมูลสำคัญและกลุ่มตัวอย่าง (Key Informants and Samples) กำหนดผู้ให้ข้อมูลสำคัญและกลุ่มตัวอย่างให้สอดคล้องกับแต่ละขั้นตอนของการวิจัย ประกอบด้วย ประชาชน

ที่มีทะเบียนบ้านอยู่ในพื้นที่ 3 ตำบล จำนวน 400 คน ซึ่งได้มาด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ ผู้บริหาร และครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงม่วน ผู้นำชุมชน นายกองค์การบริหารส่วนท้องถิ่น และ ประชาชนชาวบ้าน จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาด้วยการเลือกแบบเจาะจง ตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน สำหรับตรวจสอบและประเมินรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบ

ขั้นตอนที่ 4 การกำหนดเครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการวิจัย (Research Instruments and Methods)

เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสอบถามการเข้าถึงและความพึงพอใจต่อ แหล่งเรียนรู้ แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ 2) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) 3) การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อพิจารณาและตรวจสอบรูปแบบ และคู่มือการใช้รูปแบบ 4) แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและคู่มือ 5) แบบประเมินทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเองของเยาวชนอาสาสมัครดิจิทัล 6) แบบประเมินระดับ ความสุขทางปัญญาของประชาชน และ 7) แบบสนทนากลุ่มเพื่อถอดบทเรียนหลังการปฏิบัติ (After Action Review: AAR)

ขั้นตอนที่ 5 การรวบรวมข้อมูล (Data Collection) ดำเนินการรวบรวมข้อมูลตามลำดับของการ วิจัย ตั้งแต่การศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการของประชาชน การสัมภาษณ์เชิงลึก การสำรวจภาคสนาม การยกร่างรูปแบบและคู่มือ การตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ การประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ การนำรูปแบบไปทดลองใช้ในพื้นที่นำร่อง และการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบ ก่อนและหลังการทดลองใช้

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis) และสังเคราะห์ข้อสรุป ส่วนข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์ด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Division) ดัชนีลำดับความสำคัญของ ความต้องการจำเป็น (Priority Needs Index: PNI) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดัชนีลำดับความสำคัญของ ความต้องการจำเป็น (Priority Needs Index: PNI) การทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (Dependent Samples t-test) และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างอิสระ (Independent Samples t-test) ตามลักษณะของข้อมูลและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ขั้นตอนที่ 7 การสรุปและนำเสนอผลการวิจัย (Presentation of the Research Results) นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมาสังเคราะห์และสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยทั้ง 3 ข้อ ได้แก่ สภาพปัจจุบันและความต้องการในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ผลการพัฒนารูปแบบการบริหาร จัดการแหล่งเรียนรู้ และผลการทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบ พร้อมนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้ จากการวิจัยในรูปแบบ **เชียงม่วนโมเดล (CM-SDNC Model)** และอภิปรายผลเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงใหม่ จังหวัดพะเยา ผลการวิจัย พบว่า การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ของประชาชนในพื้นที่ 3 ตำบล พบว่า ความต้องการจำเป็นเร่งด่วนที่สุดของประชาชน คือ ด้านความสะดวกทางเทคโนโลยีและช่องทางดิจิทัล (PNI = 1.000) ซึ่งสอดคล้องกับสภาพปัญหาในยุค VUCA World ที่การเรียนรู้ในห้องเรียนหรือสถานที่กายภาพเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการตอบสนองความต้องการของประชาชน การที่รูปแบบ CM-SDNC Model นำองค์ประกอบ D (Digital Ecosystem) มาใช้ผ่านการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Space) และการติดตั้ง QR Code ประจำจุดเรียนรู้ในชุมชนส่งผลให้ระดับการเข้าถึงและความพึงพอใจของประชาชนเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 39.25$ และ 32.28)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์สภาพความเป็นจริง ความคาดหวัง และดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI) ในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ รายมิติ (N = 400)

มิติการเข้าถึง	สภาพจริง (D)		ความคาดหวัง (I)		ค่า PNI	ลำดับความจำเป็น
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
มิติที่ 1 ด้านความสะดวกทางกายภาพและระยะทาง	2.85	0.68	4.45	0.52	0.561	3
มิติที่ 2 ด้านความสะดวกทางเทคโนโลยีและช่องทางดิจิทัล	2.30	0.72	4.60	0.49	1.000	1
มิติที่ 3 ด้านโอกาสและการมีส่วนร่วมของคนต่างวัย	2.55	0.65	4.50	0.50	0.765	2
รวมเฉลี่ยทุกมิติ	2.57	0.55	4.52	0.41	0.759	-

จากตารางที่ 1 พบว่า ในภาพรวมสภาพความเป็นจริง (D) อยู่ในระดับ น้อยถึงปานกลาง ($\bar{x} = 2.57$, S.D. = 0.55) ขณะที่ความคาดหวัง (I) อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.52$, S.D. = 0.41) ส่งผลให้มีค่าดัชนีความต้องการจำเป็นรวมเท่ากับ (PNI) = 0.759

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจต่อแหล่งเรียนรู้ในปัจจุบันของประชาชนในพื้นที่ 3 ตำบล
รายมิติ (N = 400)

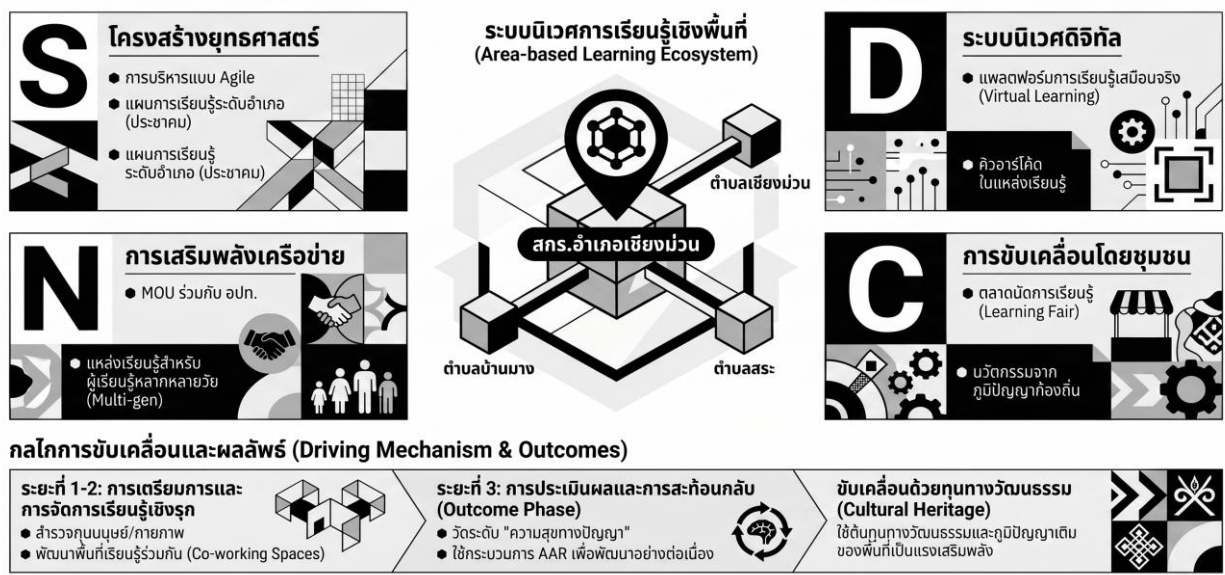
รายการความพึงพอใจในปัจจุบัน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
1. ด้านเนื้อหาและองค์ความรู้	3.12	0.65	ปานกลาง	1
2. ด้านรูปแบบสื่อและกระบวนการเรียนรู้	2.68	0.72	ปานกลาง	3
3. ด้านผลลัพธ์และความสุขทางปัญญา	3.04	0.62	ปานกลาง	2
รวมเฉลี่ยทุกด้าน	2.95	0.58	ปานกลาง	-

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของประชาชน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.95$, S.D. = 0.58) โดยรายการประเมินที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ ด้านรูปแบบสื่อและกระบวนการเรียนรู้ ($\bar{x} = 2.68$, S.D. = 0.72) ซึ่งสะท้อนว่าแหล่งเรียนรู้เดิมยังขาดสื่อและกระบวนการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ที่ดึงดูดใจ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงใหม่ จังหวัดพะเยา ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (CM-SDNC Model) ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก ส่วนที่ 1 องค์ประกอบหลักของรูปแบบฯ (The 4 Pillars) ได้แก่ 1. โครงสร้างเชิงกลยุทธ์ 2. ระบบนิเวศดิจิทัล 3. การเสริมพลังเครือข่าย และ 4. การขับเคลื่อนโดยชุมชน และส่วนที่ 2 กลไกการขับเคลื่อนและผลลัพธ์ แบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ 1. ระยะเตรียมการ 2. ระยะดำเนินการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และ 3. ระยะการประเมินผลและการสะท้อนกลับ

รูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (The CM-SDNC Model)

เชิงมโนทัศน์: ต้นแบบระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ใช้ สกร.อำเภอเชียงใหม่ เป็นแกนกลาง เชื่อมโยงเครือข่าย ขับเคลื่อนด้วย 4 เสาหลัก (SDNC) และกลไก 3 ระยะ สู่ความสุขทางปัญญา



ภาพที่ 1 รูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต
(CM-SDNC Model)

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงใหม่ จังหวัดพะเยา ผลการวิจัย พบว่า การทดลองใช้รูปแบบฯ ในพื้นที่นาร่อง อำเภอเชียงใหม่ โดยใช้เกณฑ์ความพร้อมและความหลากหลายของบริบทภูมิปัญญา ซึ่งประกอบด้วย 3 พื้นที่หลัก ได้แก่ ศูนย์เรียนรู้กลุ่มทอผ้าไทลื้อ ตำบลบ้านม่วง ฐานเรียนรู้เกษตรประณีต/ปราชญ์เกษตร ตำบลสระ และศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงใหม่ ตำบลเชียงใหม่

การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบฯ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือที่หลากหลายเพื่อประเมินผลการทดลอง ได้แก่ 1) แบบประเมินทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเองของเยาวชนอาสาสมัครดิจิทัล ก่อนและหลังการทดลองใช้รูปแบบฯ 2) การประเมินระดับการเข้าถึงและความพึงพอใจต่อแหล่งเรียนรู้ในปัจจุบัน ก่อนและหลังการทดลองใช้รูปแบบฯ และการประเมินระดับความสุขทางปัญญาของประชาชนในพื้นที่ หลังการใช้รูปแบบฯ 3) แบบสนทนากลุ่มในการถอดบทเรียน (After Action Review) กับกลุ่มปราชญ์และเยาวชน เพื่อหาจุดเด่นและจุดที่ควรพัฒนาของรูปแบบฯ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบ dependent t-test และ Independent t-test

3.1) ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเองของเยาวชนอาสาสมัครดิจิทัล ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม (Dependent Samples t-test)

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนระดับทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเองของเยาวชนอาสาสมัครดิจิทัล ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม (N = 30)

สมรรถนะ ที่ประเมิน	การทดลอง	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	Mean Diff.	t	p-value
ทักษะดิจิทัล	ก่อนพัฒนา	25	14.10	2.15	8.40	18.62*	.000
	หลังพัฒนา	25	22.50	1.90			
การเรียนรู้ด้วย ตนเอง	ก่อนพัฒนา	20	11.20	1.83	6.80	16.45*	.000
	หลังพัฒนา	20	18.00	1.64			

* P < .01 (มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01)

จากตารางที่ 3 พบว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรม เยาวชนมีคะแนนทักษะดิจิทัลเฉลี่ยเท่ากับ 22.50 คะแนน (S.D.= 1.90) สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.10 คะแนน (S.D.= 2.15) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบสมรรถนะการเรียนรู้ด้วยตนเองของเยาวชนอาสาสมัครดิจิทัล ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรม พบว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรม เยาวชนมีคะแนนการเรียนรู้ด้วยตนเองเฉลี่ยเท่ากับ

18.00 คะแนน (S.D.= 1.64) สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.20 คะแนน (S.D.= 1.83) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.2) ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับการเข้าถึง และความพึงพอใจต่อแหล่งเรียนรู้ของประชาชน ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม (Independent Samples t-test)

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบคะแนนระดับการเข้าถึง และความพึงพอใจต่อแหล่งเรียนรู้ของประชาชน ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม (N = 400)

รายการที่ประเมิน	การทดลอง	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	Mean Diff.	t	p-value
การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้	ก่อนพัฒนา	40	20.56	4.42	15.84	39.25*	.000
	หลังพัฒนา	40	36.40	3.28			
ความพึงพอใจต่อแหล่งเรียนรู้	ก่อนพัฒนา	40	23.60	4.64	13.04	32.28*	.000
	หลังพัฒนา	40	36.64	3.04			

* P < .01 (มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01)

จากตารางที่ 4 พบว่า หลังการใช้นวัตกรรม ประชาชนมีคะแนนการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้เฉลี่ยเท่ากับ 36.40 คะแนน (S.D.= 3.26) จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ซึ่งสูงกว่าก่อนการใช้นวัตกรรมที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 20.56 คะแนน (S.D.= 4.42) โดยมีผลต่างของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.84 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และหลังการใช้นวัตกรรม ประชาชนมีคะแนนความพึงพอใจต่อแหล่งเรียนรู้เฉลี่ยเท่ากับ 36.64 คะแนน (S.D.= 3.04) จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ซึ่งสูงกว่าก่อนการใช้นวัตกรรมที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.60 คะแนน (S.D.= 4.64) โดยมีผลต่างของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.04 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.3) ผลการผลการวิเคราะห์ระดับความสุขทางปัญญาของประชาชนในพื้นที่ 3 ตำบล อำเภอเชียงม่วน หลังการจัดกิจกรรมเรียนรู้ผ่าน CM-SDNC Model (N = 400) พบว่า ในภาพรวมประชาชนมีระดับความสุขทางปัญญาอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.39) เมื่อพิจารณารายมิติ พบว่า ประชาชนมีระดับความสุขทางปัญญาอยู่ในระดับ มากที่สุด ทุกมิติ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 มิติที่ 2 ความตระหนักในคุณค่าและการเห็นคุณค่าในตนเอง ($\bar{X}$ = 4.68, S.D. = 0.42), ลำดับที่ 2 มิติที่ 1 ความตื่นรู้และความแสวงหาความรู้ ($\bar{X}$ = 4.62, S.D. = 0.45), ลำดับที่ 3 มิติที่ 4 ความสุขจากการผูกพันทางสังคมและการเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X}$ = 4.60, S.D. = 0.44) และลำดับที่ 4 มิติที่ 3 การคิดวิเคราะห์และการพึ่งพาตนเองทางปัญญา ($\bar{X}$ = 4.54, S.D. = 0.48)

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 2 แผนภาพ แสดงองค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

การพัฒนาแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต กรณีศึกษา ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเชียงม่วน จังหวัดพะเยา ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ คือ รูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (CM-SDNC Model) ซึ่งเป็นการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้บนฐาน ระบบนิเวศการเรียนรู้เชิงพื้นที่ (Area-based Learning Ecosystem) โดยเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ S: Strategic Structure การวางโครงสร้างเชิงยุทธศาสตร์ D: Digital Ecosystem การเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ด้วยระบบดิจิทัล N: Network Empowerment การเสริมพลังภาคเครือข่าย และ C: Community Drive การขับเคลื่อนโดยชุมชน

รูปแบบดังกล่าวมีกลไกสำคัญในการเชื่อมโยง โครงสร้างการบริหาร เทคโนโลยี เครือข่าย ชุมชน และทุนทางวัฒนธรรมเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้แหล่งเรียนรู้เปลี่ยนจากพื้นที่ให้บริการความรู้แบบแยกส่วนไปสู่ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ประชาชนและภาคีในพื้นที่มีส่วนร่วมในการสร้างใช้และพัฒนาองค์ความรู้ ผลจากการนำรูปแบบไปใช้สะท้อนถึงการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเข้าถึงและความพึงพอใจต่อแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนความสุขทางปัญญา ซึ่งเป็นฐานสำคัญของการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่าการเปลี่ยนผ่านสู่ระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงพื้นที่ เพื่อแก้ปัญหาช่องว่างการเข้าถึง จากผลวิจัยในระยะที่ 1 พบว่า ความต้องการจำเป็นเร่งด่วนที่สุดของประชาชน คือ ด้านความสะดวกทางเทคโนโลยีและช่องทางดิจิทัล (PNI = 1.000) ซึ่งสอดคล้องกับสภาพปัญหาในยุค VUCA World ที่การเรียนรู้ในห้องเรียนหรือสถานที่กายภาพเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการตอบสนองความต้องการของประชาชน การที่รูปแบบ CM-SDNC Model นำองค์ประกอบ D (Digital Ecosystem) มาใช้ผ่านการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Space) และการติดตั้ง QR Code ประจำจุดเรียนรู้ในชุมชน ส่งผลให้ระดับการเข้าถึงและความพึงพอใจของประชาชนเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 39.25$ และ 32.28)

ทั้งนี้ ความสำเร็จนี้ชี้ให้เห็นว่า แม้ผู้ตอบแบบสอบถามก่อนและหลังการทดลองจะเป็นการสุ่มตัวอย่างอิสระจากประชากรในพื้นที่ แต่ผลการวิเคราะห์ยืนยันว่านวัตกรรมสามารถหลายอุปสรรคการเข้าถึงทางกายภาพและระยะทางลงได้ ซึ่งสอดคล้องกับรายงานของ UNESCO (2021) ในเรื่อง Reimagining our futures together ที่ระบุว่าจัดการศึกษายุคใหม่ต้องสร้างพื้นที่การเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างกายภาพและดิจิทัล (Hybrid & Seamless Learning Space) เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงองค์ความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDG 4) สอดคล้องกับผลการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบของ Martins et al. (2025) ที่วิเคราะห์งานวิจัย 80 ชิ้นและรายงานจากองค์กรการศึกษาระดับโลก 36 แห่ง ซึ่งพบว่าการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid Learning) มีบทบาทสำคัญในการลดอุปสรรคทางภูมิศาสตร์และเศรษฐกิจสังคม อันเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนความเสมอภาคทางการศึกษาตามกรอบเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน แม้ว่าช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) จะยังคงเป็นความท้าทายสำคัญที่ต้องบริหารจัดการควบคู่กันไป

นอกจากนี้ แนวคิดดังกล่าวยังสอดคล้องกับข้อเสนอของ Pöysä-Tarhonen (2025) ที่นำเสนอกรอบแนวคิด ภูมิศาสตร์แห่งความร่วมมือ (Geographies of Collaboration) ในบริบทหลังยุคดิจิทัล (Post digital Era) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าพื้นที่การเรียนรู้แบบผสมผสานมิใช่เพียงการเชื่อมต่อทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่เชิงสังคมและเชิงความสัมพันธ์ (Sociometrical Space and Relational) ที่หลอมรวมมิติกายภาพ ดิจิทัล และการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนเข้าด้วยกันอย่างไร้รอยต่อ ผลการวิจัยครั้งนี้จึงเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ยืนยันว่าการออกแบบระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงพื้นที่ตามรูปแบบ CM-SDNC Model สามารถตอบสนองต่อทั้งมิติการเข้าถึงทางเทคโนโลยีและมิติเชิงพื้นที่ทางสังคมไปพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า การเสริมพลังเยาวชนและการเรียนรู้ร่วมกันของคนต่างวัย (Intergenerational Learning) ผลการทดลองพบว่า เยาวชนอาสาสมัครดิจิทัลมีคะแนนทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบกระบวนการตามเสาหลัก N (Network Empowerment) และ C (Community-Drive) ที่ดึงเยาวชนเข้ามาร่วมเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Content Creators) ถ่ายทอดองค์ความรู้ของปราชญ์ชาวบ้าน สามารถส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) ตามแนวคิดของ Knowles (1975)

และ Merriam (2001) ขณะเดียวกัน กระบวนการนี้ได้เปลี่ยนบทบาทของปราชญ์ผู้สูงอายุจากการเป็นเพียงผู้เก็บรักษาภูมิปัญญา มาเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แก่คนรุ่นใหม่ เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างวัย (Intergenerational Learning) ที่สร้างความตระหนักในคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Longworth (2006) และ UNESCO (2015) ที่เน้นย้ำว่าชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เข้มแข็งต้องเกิดจากการบูรณาการทุนทางสังคมและภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกับคนทุกช่วงวัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่าการบรรลุผลลัพธ์สูงสุดด้านความสุขทางปัญญา (Intellectual Wellbeing) ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขทางปัญญาของประชาชนที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$) โดยเฉพาะมิติความตระหนักและการเห็นคุณค่าในตนเอง ($\bar{x} = 4.68$) ยืนยันว่านวัตกรรม CM-SDNC Model ไม่เพียงแต่ยกระดับการเข้าถึงเชิงกายภาพและดิจิทัลเท่านั้น แต่ยังประสบความสำเร็จในการสร้างผลลัพธ์การพัฒนาที่ยั่งยืน ปรากฏการณ์นี้สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีความสุขเชิงจิตวิทยา (Well-being Theory) ของ Ryff and Keyes (1995) และ Seligman (2011) ที่ว่าความสุขที่แท้จริงและยั่งยืน (Eudaimonic Well-being) เกิดจากการรอกงามทางความคิด การตระหนักในคุณค่าของตนเอง (Self-Worth) และการบรรลุศักยภาพสูงสุด การที่ประชาชนอำเภอเชียงม่วนได้เรียนรู้ภูมิปัญญาบ้านเกิด เข้าถึงความรู้ได้ตามจังหวะชีวิตของตนเอง และมีความผูกพันทางสังคมผ่านกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกัน จึงเป็นกลไกสำคัญที่ยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างสุขภาวะทางปัญญาให้เกิดขึ้นในชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ความต้องการจำเป็นเร่งด่วนที่สุดของประชาชน คือ ด้านความสะดวกทางเทคโนโลยีและช่องทางดิจิทัล (PNI = 1.000) ซึ่งสอดคล้องกับสภาพปัญหาในยุค VUCA World ที่การเรียนรู้ในห้องเรียนหรือสถานที่กายภาพเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการตอบสนองความต้องการของประชาชน การที่รูปแบบ CM-SDNC Model นำองค์ประกอบ D (Digital Ecosystem) มาใช้ผ่านการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Space) และการติดตั้ง QR Code ประจำจุดเรียนรู้ในชุมชน ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำไปใช้ดำเนินการ สกร.จังหวัดพะเยา และกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ควรนำโครงสร้างและกลไกของ "CM-SDNC Model" ไปใช้เป็นต้นแบบในการปรับเปลี่ยนบทบาทของ สกร.อำเภอ อื่นๆ ให้ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลาง (Hub) ในการเชื่อมโยงระบบนิเวศการเรียนรู้เชิงพื้นที่ โดยสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรในการจัดทำคลังความรู้ดิจิทัลประจำชุมชน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า เยาวชนอาสาสมัครดิจิทัลมีคะแนนทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบกระบวนการตามเสาหลัก N (Network Empowerment) และ C (Community-Drive) ที่ดึงเยาวชนเข้ามาร่วมเป็นผู้สร้างสรรคสื่อดิจิทัล (Content Creators) ถ่ายทอดองค์ความรู้ของปราชญ์ชาวบ้าน สามารถส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำไปใช้ดำเนินการ ดังนี้ ครู สกร. และนักจัดการเรียนรู้ควรนำกลไก "เยาวชนอาสาสมัครดิจิทัล" ไปขยายผล โดยการจัดอบรมพัฒนาทักษะการ

สร้างสื่อและดิจิทัลคอนเทนต์แก่เยาวชนในสถานศึกษา เพื่อให้เยาวชนทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่าง
ปราชญ์ชาวบ้านกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ รวมถึงองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) และผู้นำชุมชนในพื้นที่
3 ตำบล ควรบรรจุแผนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และ "ตลาดนัดการเรียนรู้ (Learning Marketplace)" ไว้ใน
แผนพัฒนาตำบล เพื่อสนับสนุนงบประมาณและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ผลิตภัณฑ์นวัตกรรมชุมชนอย่าง
ต่อเนื่อง

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า การบรรลุผลลัพธ์สูงสุดด้าน "ความสุขทางปัญญา"
(Intellectual Wellbeing) ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขทางปัญญาของประชาชนที่อยู่ในระดับมากที่สุด
($\bar{x} = 4.61$) โดยเฉพาะมิติความตระหนักและการเห็นคุณค่าในตนเอง ($\bar{x} = 4.68$) ยืนยันว่านวัตกรรม
CM-SDNC Model ไม่เพียงแต่ยกระดับการเข้าถึงเชิงกายภาพและดิจิทัลเท่านั้น การที่ประชาชนอำเภอ
เชียงม่วนได้เรียนรู้ภูมิปัญญاب้านเกิด เข้าถึงความรู้ได้ตามจังหวะชีวิตของตนเอง และมีความผูกพันทางสังคม
ผ่านกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกัน จึงเป็นกลไกสำคัญที่ยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างสุขภาวะทางปัญญาให้เกิดขึ้น
ในชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำไปใช้ดำเนินการ ดังนี้ ควรนำรูปแบบ CM-SDNC
Model ไปทดลองใช้และทดสอบประสิทธิผลในพื้นที่ที่มีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน
เช่น ชุมชนเมือง หรือชุมชนชายขอบ/พื้นที่สูง เพื่อปรับปรุงและพัฒนารูปแบบให้มีความยืดหยุ่นและครอบคลุม
บริบทที่หลากหลายยิ่งขึ้นเชื่อมโยงระบบนิเวศการเรียนรู้เชิงพื้นที่ โดยสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรใน
การจัดทำคลังความรู้ดิจิทัลประจำชุมชน

2. ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1. ควรมีการศึกษาถึงผลกระทบเชิงเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม CM-SDNC
Model โดยเฉพาะการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ถูกจัดเก็บในคลังดิจิทัล
ไปต่อยอดเป็นอาชีพหรือผลิตภัณฑ์ชุมชน

2.2. ควรนำรูปแบบ CM-SDNC Model ไปทดลองใช้และทดสอบประสิทธิผลในพื้นที่ที่มีบริบท
ทางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เช่น ชุมชนเมือง หรือชุมชนชายขอบ/พื้นที่สูง เพื่อปรับปรุงและพัฒนา
รูปแบบให้มีความยืดหยุ่นและครอบคลุมบริบทที่หลากหลายยิ่งขึ้น

References

- Knowles, M. S. (1975). *Self-Directed Learning: A Guide for Learners and Teachers*. New York, NY: Association Press.
- Longworth, N. (2006). *Learning Cities, Learning Regions, Learning Communities: Lifelong Learning and Local Government*. (1st ed.). London, England: Routledge.
- Mack, O., & Khare, A. (2016). *Perspectives on a VUCA World*. Switzerland: Springer, Cham.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-16889-0_1
- Martins, F., Cezarino, L. O., Chalco, G. C., Liboni, L., Dermeval, D., Bittencourt, I., Paiva, R., da Silva, A., Marques, L., Isotani, S., & Bittencourt, I. I. (2025). The Role of Hybrid Learning in Achieving the Sustainable Development Goals. *Sustainable Development*, 33(4), 4792–4809. <https://doi.org/10.1002/sd.3374>
- Merriam, S. B. (2001). Andragogy and Self-Directed Learning: Pillars of Adult Learning Theory. *New Directions for Adult and Continuing Education*. Retrieved Jun 7, 2026, from <https://doi.org/10.1002/ace.3>
- Office of the Education Council. (2017). *National Education Plan 2017–2036*. (2nd ed.). Bangkok: Prikwan Graphic Co., Ltd.
- Office of the National Strategy Preparation Committee. (2018). *National Strategy 2018–2037*. Bangkok: Office of the National Economic and Social Development Council.
- Pöysä-Tarhonen, J. (2025). Geographies of Collaboration in Hybrid Learning Spaces in the Postdigital Era: Towards Sustainable Futures for Higher Education Learning. *European Journal of Higher Education*, 15 (1), 103–118.
<https://doi.org/10.1080/21568235.2025.2492740>
- Ryff, C. D., & Keyes, C. L. M. (1995). The Structure of Psychological Well-Being Revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(4), 719–727.
<https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.69.4.719>
- Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Well-Being*. London: Simon and Schuster Publishing.
- UNESCO. (2015). *Transitional Framework of the UNESCO Global Network of Learning Cities*. Hamburg, Germany: UNESCO Institute for Lifelong Learning.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework to Reference Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Montreal, Canada: UNESCO Institute for Statistics.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our Futures Together: A New Social Contract for Education*. Paris, France: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.